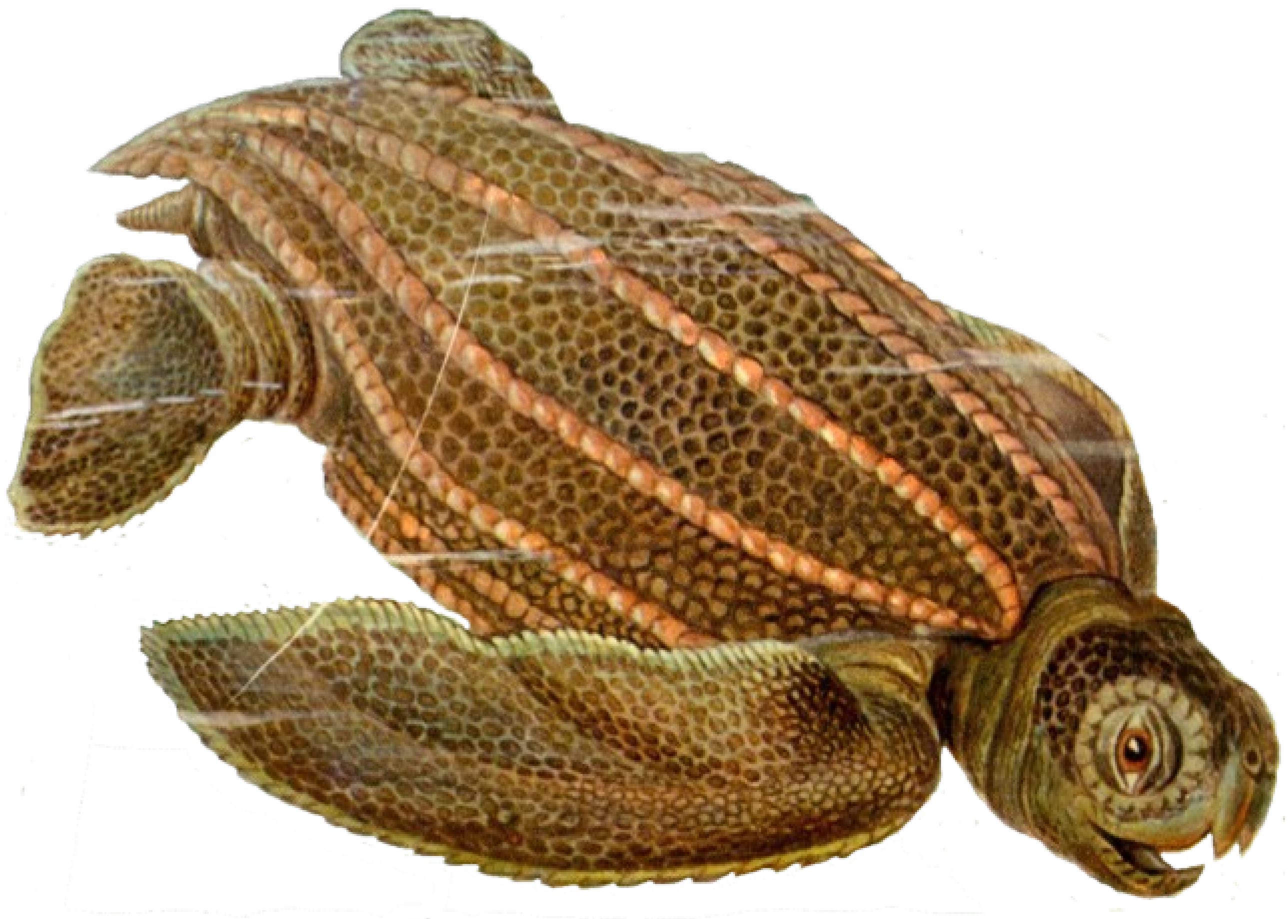


illustration : Ernst Haeckel, domaine public

Les aventures de Kulu

Un scénario dans l'univers camerounais écrit par Thomas Munier & Gérard Ngan

Merci à Dragan de la Fédération Française de Jeu de Rôle (FFJDR) de nous avoir mis en relation dans le cadre d'échange internationaux autour du jeu de rôle.

(temps de lecture : 7 min)

Voici un scénario de jeu de rôle dans un univers camerounais, à jouer sans règles ou avec le petit système embarqué. Il est tout public et peut aussi bien convenir aux enfants qu'aux adultes. Nous avons essayé de le rédiger pour qu'il soit accessible à des personnes ne connaissant rien des jeux de rôles.

Si vous le jouez avec beaucoup d'enfants, séparez les enfants en plusieurs groupes, un par personnage. Ils doivent se mettre d'accord pour faire les actions de leur personnage commun.

La scénario a lieu dans un Cameroun du futur envahi par la forêt. Les principaux protagonistes de cette aventure sont des animaux parlants. Il faut qu'une personne (le **maître de jeu**) lise le scénario en avance pour le faire jouer à des personnes qui ne l'auront pas lu et devront donc découvrir les secrets en jouant.

Le figurant principal s'appelle **Kulu**, c'est une tortue [prononcer « koulou »]. Comme toutes les tortues, elle est détentrice de savoir, très maline, très sage, elle parvient à déjouer tous les plans, elle réussit toujours à duper tout le monde.

Les personnages des joueurs et joueuses ont un but précis (trouver la clef du savoir pour faire recouler les sources d'eau), la tortue peut être leur alliée de circonstance, mais elle suit en réalité un autre but (prendre la place du chef du village).

Les joueurs et joueuses ont le choix entre quatre **personnages** :
l'éléphant (grand, fort, pas très intelligent) ;
le lièvre (très rapide, malin, mais faible) ;
le lion (fort, moyennement rapide, ne réfléchit pas du tout, impulsif) ;
le corbeau (noir et blanc, gourmand, bavard, faible, agité, mais il est également rapide. Il est aussi intelligent mais ne parvient pas à garder un secret)

Le scénario est écrit pour pouvoir se jouer sans règle. Cependant, vous pouvez aussi le jouer avec des dés à six faces. Les personnages et les figurants ont alors des caractéristiques chiffrées :

Personnages :
éléphant : ruse 2 rapidité 4 force 6
lièvre : ruse 6 rapidité 6 force 0
lion : ruse 2 rapidité 4 force 6
corbeau : ruse 4 [gourmand, ne sait pas tenir un secret, sa ruse tombe à 0 dans ces situations] rapidité 6 force 1

Figurants :
tortue : ruse 6 rapidité 1 force 0
serpent : ruse 6 rapidité 6 force 5
perroquet : ruse 6 rapidité 6 force 0
reine des abeilles : ruse 6 rapidité 5 force 5

Jet de dé : on oppose un animal contre un autre, chacun jette un dé + sa caractéristique (selon la situation, ruse, rapidité ou force), la meilleure somme l'emporte. En cas d'égalité, le maître de jeu tranche.
Exemple : *Le corbeau tente un duel de ruse contre la tortue. Le corbeau jette un dé, obtient 4 qu'il ajoute à son score de ruse (4). Le maître de jeu jette un dé pour la tortue, obtient 1 qu'il ajoute à son score de ruse (6). Le corbeau a donc un total de 4+4 = 8 et la tortue un total de 1+6 = 7. Bien que le corbeau soit en général moins rusé que la tortue, il a cette fois-ci remporté le duel !*

Bien que nous ayons mis une caractéristique de force, **on ne peut pas tuer**, parce que ce scénario a été prévu pour pouvoir être joué avec des enfants.

Le scénario est divisé en 6 scènes qu'il faut jouer à la suite :

I Scène 1 : Rencontre avec Kulu la tortue

Au village, les personnages vont rencontrer Kulu et ce sera l'occasion de mesurer son intelligence. La tortue propose un pari à l'animal le moins rusé de la bande. « Celui qui réussit à entrer dans la maison de l'autre en premier gagne la mise. » Sur ce, un animal complice de la tortue (le perroquet, qui symbolise l'astuce, l'éloquence) dit : « Cette tortue est folle ! Vu comme elle est lente, elle va forcément perdre son pari ! ». Le personnage peut refuser le pari s'il comprend la ruse de la tortue (personne ne peut rentrer dans sa maison qui est sa carapace, alors qu'elle peut rentrer dans la maison de quiconque si elle prend son temps).

II Scène 2 : Le chef confie une mission secrète

L'eau se fait de plus en plus rare dans le village. Le chef du village réunit les personnages dans un endroit discret et leur demande de trouver la clef du savoir afin que l'eau puisse revenir. Chaque animal a le droit d'emporter un objet de son choix avant de partir à l'aventure dans la forêt. Le chef précise que cette mission est secrète, l'existence de la clef du savoir ne doit pas être divulguée. Il précise que la clef du savoir se trouve dans les ruines qui sont au cœur de la forêt.

III Scène 3 : Les plans de Kulu la tortue, suivi d'une rencontre avec le perroquet

La tortue veut prendre la place du chef, le perroquet lui a dit que le chef du village a demandé aux personnages de trouver la clef du savoir pour faire revenir l'eau. Or, si les personnages parviennent à prendre la clef du savoir, celui qui a la clef à certains privilèges, il peut faire du chantage. Et puisque c'est le chef qui envoie les autres à la recherche de la clef, il va s'attribuer le mérite, la tortue n'aura plus de légitimité pour devenir chef, elle voudrait que l'un des personnages puisse avoir la clef, et ensuite elle va le duper.

Elle va voir les personnages après qu'ils aient rencontré le chef et récupéré des objets. Elle leur dit : « Je sais que pour obtenir la clef, vous devrez remporter un duel d'éloquence avec sa gardienne, la reine des abeilles. Si vous êtes assez éloquents, elle vous donnera la bonne clef. Si vous n'êtes pas assez éloquents, elle vous donnera une fausse clef. Moi je veux vous aider pour le bien du village, à condition que vous me donniez quelque chose en échange. » Si la tortue demande à se faire payer pour son renseignement, c'est en réalité pour endormir la méfiance des personnages. Mais toujours est-il que s'ils ne la payent pas, elle sera forcée de ne pas donner le renseignement (et donc de renoncer à ses projets) sans quoi sa ruse serait découverte. S'ils donnent l'objet, la tortue leur dit de faire preuve d'humilité et de flatterie durant le duel d'éloquence avec la reine des abeilles. « Ensuite, revenez me voir avant de voir le chef, je vous dirai si vous avez reçu la bonne clef. », finit-elle.

Ensuite, la tortue prend congé. On voit le perroquet qui vole aux alentours, on peut lui parler si on veut. Alors, il ne peut s'empêcher de dire qu'il suppose que la tortue veut devenir le chef. Le perroquet demande aux personnages où ils vont et s'ils répondent, il demande s'il peut les accompagner parce qu'il aime l'aventure.

IV Scène 4 : Rencontre avec un serpent constricteur

Dans la forêt, les personnages vont rencontrer un serpent constricteur. Celui-ci est rusé, trompeur, et il convoite les richesses. Il leur offre de la nourriture : des cerises. Si ce repas n'intéressera ni le lion, ni l'éléphant, ni même le lièvre, c'est le plat préféré du corbeau, et le serpent le sait très bien. Il saut aussi que les corbeaux ne savent pas tenir des secrets, et il compte lui faire avouer la raison de leur présence dans la forêt. Il essaye de prendre à part le corbeau pour discuter avec lui. « Montez avec moi dans cet arbre, il y a beaucoup d'autres cerises à cueillir ». Le serpent suppose que ni le lion ni le lièvre peuvent monter dans l'arbre. L'éléphant peut éventuellement les accompagner car il est grand et peut cueillir des cerises avec sa trompe, mais c'est un risque que le serpent veut bien prendre (il espère que l'éléphant ne les suivra pas).

Une fois dans l'arbre, isolé (a priori seul l'éléphant pourrait les rejoindre avec sa trompe), il va pousser le corbeau à divulguer le secret de sa mission, puis il prend congé du corbeau pour aller au plus vite vers les ruines et s'accaparer la clef du savoir. Ceci peut être empêché si les personnages empêchent le corbeau de suivre le serpent. Si la ruse du serpent est éventée, il tente de fuir. Le premier personnage qui annonce qu'il le poursuit est le seul qui a une chance de le rattraper, à condition qu'il soit rapide (seul le corbeau et le lièvre ont une chance).

Si le corbeau n'est pas présent dans cette scène, le serpent constricteur adaptera sa ruse au personnage le moins intelligent.

V Scène 5 : Arrivée dans les ruines

Au cœur des ruines se trouvent une sorte de baobab magique avec beaucoup de feuilles et de fleurs. Ce baobab ne perd jamais ses feuilles alors que d'habitude les baobabs peuvent les perdre, c'est un symbole de fertilité. Les abeilles ont établi leur nid dans les nombreuses cavités de l'arbre.
On peut discuter avec la reine des abeilles qui est la gardienne de la clef du savoir, c'est un duel d'éloquence pour obtenir la clef.

Si lors de la scène IV, le serpent a fui sans avoir le secret, on ne le retrouve pas dans les ruines. Pour résoudre l'épreuve d'éloquence face à la reine des abeilles, il faut soit trouver tout seul l'angle d'attaque (humilité + flatterie), soit le connaître grâce à la tortue, soit suivre les conseils du perroquet (s'il a suivi les personnages) ou du serpent (s'il a été capturé et monnaye donc sa libération). Si les personnages échouent au duel d'éloquence, la reine des abeilles leur donne une fausse clef : mauvaise fin !

Si lors de la scène IV, le corbeau a donné le secret, le serpent est arrivé au baobab avant les personnages ! Il a gagné le duel d'éloquence et il a la clef du savoir. Mais il n'a pas forcément de moyen de retraite immédiat, les personnages lui bloquent le passage. Il va donc essayer de lutter contre eux avec sa force de serpent constricteur. Le maître de jeu doit demander qui s'oppose au serpent, et c'est le premier qui répond qui est désigné, mais seul l'éléphant et le lion ont une chance. Si par malheur ce sont le corbeau ou le lièvre qui se désignent en premier, ils perdent la lutte et le serpent peut s'enfuir : mauvaise fin !

VI Scène 6 : De retour au village

Si les personnages apportent la clef à la tortue avant d'aller voir le chef, elle leur vole la clef et s'accapare le mérite, elle utilise la clef pour faire revenir l'eau et devient le nouveau chef du village. C'est une fin mitigée : le village est sauvé mais a changé de chef. Ceci dit, la tortue n'est pas méchante et peut-être même sera-t-elle un bon chef !

Si les personnages apportent la clef directement au chef et que c'est la bonne clef, le chef va pouvoir faire revenir l'eau : bonne fin ! La tortue ne deviendra pas leur ennemi car elle sait accepter quand elle est battue par plus rusé qu'elle.

Les personnages peuvent aussi profiter de la clef du savoir pour faire revenir l'eau eux-mêmes et briguer la place du chef.

Si les personnages ne rapportent pas la clef ou rapportent une fausse clef, il est impossible de faire revenir l'eau. Le problème du village n'est pas résolu, les personnages vont donc devoir repartir à l'aventure : mauvaise fin !

Récompense à la fin du scénario : si le perroquet ou le serpent ont rejoint les personnages, ils resteront avec eux dans les prochaines aventures. Il sera même possible de les jouer !